

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦ DẦU MỘT  
VIỆN KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ**



**ĐỒ ÁN MÔN HỌC  
LẬP TRÌNH WEB**

**XÂY DỰNG WEBSITE  
GIỚI THIỆU & QUẢN LÝ TV ANIME  
ATARASHI SEKAI PROJECT**

**GVHD: THS. NGUYỄN HỮU VĨNH**

**SVTH: Nguyễn Anh Hào**

**Trần Tiến Đạt**

**MSSV: 1824801030064**

**1824801030161**

**LỚP: D18PM01 & D18PM03**

**Tháng 11/2020**

**VIỆN KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ**  
**NHẬN XÉT VÀ CHẤM ĐIỂM CỦA GIẢNG VIÊN**

Họ và tên giảng viên: **Nguyễn Hữu Vĩnh**

Tên đề tài: **XÂY DỰNG WEBSITE GIỚI THIỆU & QUẢN LÝ TV ANIME  
ATARASHI SEKAI PROJECT**

Nội dung nhận xét:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Điểm:**

Bảng số: .....

Bảng chữ: .....

**GIẢNG VIÊN CHẤM**

(Ký, ghi rõ họ tên)

**NGUYỄN HỮU VĨNH**

## LỜI NÓI ĐẦU

Hiện nay, ở Nhật Bản, mỗi Anime mới được ra mắt, trước đó, các công ty luôn phải thiết kế một trang web riêng để quảng bá Anime đó cũng như là để đưa đến các fan, những người xem được nhanh nhất nội dung, thông báo, ngày phát hành, các bản tin, các sự kiện nhanh và chính xác nhất.

Và TV Anime Atarashi Sekai Project (新しいセカイプロジェクト (Dự án thế giới mới)) của tác giả Aoki Daisuke cũng không ngoại lệ. Đây sẽ là tác phẩm thứ hai của ông sau tác phẩm đình đám Yakusoku no uta! (約束の歌!). Tác phẩm đã được đưa lên website để đưa đến gần các fan, những người xem. Và website giới thiệu và quản lý đó thật sự rất quan trọng với tác phẩm.

Ngoài tên Atarashi Seikai Project, tác phẩm được gọi là New World Project.

Đề tài tiểu luận gồm các phần được phân chương như sau:

**Chương 1: Tổng quan về đề tài**

**Chương 2: Giới thiệu công nghệ**

**Chương 3: Giao diện website**

**Chương 4: Tổng quan về câu chuyện của Atarashi Sekai Project**

**Chương 5: Kết luận và hướng phát triển**

Link tài nguyên: [https://github.com/aokidai/Atarashi\\_Sekai\\_Project](https://github.com/aokidai/Atarashi_Sekai_Project)

## MỤC LỤC

<b>CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU TỔNG QUAN</b>	<b>6</b>
1. Tên Đề Tài	6
2. Mục Tiêu của Đề Tài	6
3. Ý Nghĩa Của Đề Tài	6
4. Đối Tượng Của Đề Tài	6
5. Một Số Trang Chính Của Website	6
<b>CHƯƠNG 2: GIỚI THIỆU CÔNG NGHỆ</b>	<b>8</b>
1. Giới Thiệu Về HTML	8
1.1 HTML là gì?	8
1.2 Công dụng của HTML	8
1.3 Định dạng của HTML	8
1.4 Cấu trúc của trang HTML	9
2. Giới thiệu về Visual Studio Code	9
3. Giới thiệu về Adobe Dreamweaver	11
4. Visual Studio	12
5. Ngôn ngữ CSS	15
6. Bootstrap	16
7. Ngôn ngữ Javascript	18

8. ASP.Net .....	23
9. ADO.Net .....	24
<b>CHƯƠNG 3: GIAO DIỆN CHƯƠNG TRÌNH .....</b>	<b>27</b>
1. Cấu trúc Giao diện.....	27
2. Cấu trúc dữ liệu .....	27
3. Đặc tả Giao diện.....	28
3.1 Trang chủ .....	28
3.2 News .....	30
3.3 Story .....	30
3.4 Staff/Cast .....	31
3.5 Character.....	32
3.6 On Air.....	33
3.7 Movie .....	34
3.8 Music .....	35
3.9 Bru-Ray & DVD .....	35
3.10 Books .....	37
3.11 Special.....	38
3.12 Goods.....	38
<b>CHƯƠNG 4: TỔNG QUAN VỀ WEB VÀ TÁC PHẨM.....</b>	<b>39</b>

<b>1. Câu truyện trong Atarashi Sekai Project .....</b>	<b>39</b>
<b>1.1. Về các nhân vật.....</b>	<b>39</b>
<b>1.2. Về nội dung.....</b>	<b>39</b>
<b>2. Tổng quan về Website: Các điểm mạnh và mới của Website:.....</b>	<b>40</b>
<b>CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN.....</b>	<b>42</b>
<b>1. Kết quả đạt được: .....</b>	<b>42</b>
<b>2. Việc chưa làm được: .....</b>	<b>42</b>
<b>3. Hướng phát triển của đề tài .....</b>	<b>42</b>
<b>TÀI LIỆU THAM KHẢO.....</b>	<b>43</b>

## CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU TỔNG QUAN

### 1. Tên Đề Tài.

+ XÂY DỰNG WEBSITE GIỚI THIỆU & QUẢN LÝ TV ANIME ATARASHI SEKAI PROJECT

### 2. Mục Tiêu của Đề Tài.

+ Thiết kế, xây dựng ra được website giới thiệu Anime Atarashi Sekai Project đơn giản, nhẹ nhàng, dễ tiếp cận cho người xem.

### 3. Ý Nghĩa Của Đề Tài.

- + Tạo ra nơi mà người xem có thể nắm bắt được các thông tin về Anime mới.
- + Quảng bá thương hiệu.

### 4. Đối Tượng Của Đề Tài.

- + Đối tượng của website chính là những người xem Anime tại Nhật Bản.

### 5. Một Số Trang Chính Của Website.

- + Trang chủ: Tổng quan về Anime Atarashi Sekai Project.
- + Tin tức (News): Cập nhật các thông tin mới nhất về Anime
- + Câu chuyện (Story): Tổng quan về cốt truyện các tập phim của Anime
- + Nhân viên/ Diễn viên (Staff/Cast): Thông tin về các nhân viên làm Anime và các diễn viên lồng tiếng cho các nhân vật
  - + Nhân vật (Character): Giới thiệu các nhân vật chính trong Anime
  - + Ngày phát sóng (On Air): Đưa ra cái nhìn tổng quan về ngày phát sóng tại các kênh chương trình truyền hình
  - + Phim (Movie): Nơi tung ra các clip PV của Anime
  - + Âm nhạc (Music): Giới thiệu và đưa ra ngày phát hành của các bài hát OP, ED và các bài khác của Anime
  - + Blu-Ray & DVD: Đưa ra ngày phát hành đĩa của Anime sau khi phát sóng trên TV
  - + Sách (Books): Nơi cung cấp link mua các truyện tranh chưa chuyển thể của Anime

- + Tốt (Goods): Bán ra các sản phẩm của Anime
- + Đặc biệt (Special): Trình bày các chương trình đặc biệt của TV Anime như các buổi Stream bởi các Seiyuu,...



## CHƯƠNG 2: GIỚI THIỆU CÔNG NGHỆ

### 1. Giới Thiệu Về HTML.

#### 1.1 HTML là gì?

HTML (Hypertext Markup Language-Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản) là ngôn ngữ đánh dấu chuẩn dùng soạn thảo các tài liệu World Wide Web, chỉ rõ một trang Web được hiển thị như thế nào trong trình duyệt.

Ngôn ngữ HTML dùng các tag hoặc các đoạn mã lệnh để chỉ cho các trình duyệt (Web browsers) cách hiển thị các thành phần của trang như text và graphics.

HTML là ngôn ngữ xác định cấu trúc của thông tin.

HTML sử dụng một loạt các thẻ và thuộc tính và được dùng để hiển thị văn bản và các thông tin khác, cung cấp siêu liên kết tới các tài liệu khác.

#### 1.2 Công dụng của HTML.

Thiết kế được nội dung và hình thức của trang web.

Xuất bản được các tài liệu trực tuyến hay truy xuất các thông tin trực tuyến bằng cách dùng các liên kết được chèn vào trang web.

Tạo ra các biểu mẫu trực tuyến nhằm thu thập các thông tin người dùng, quản lý giao dịch....

Thêm vào đối tượng các hình ảnh video, âm thanh...

#### 1.3 Định dạng của HTML.

Là một tập tin có phần mở rộng là .htm hoặc .html

Là một tập tin văn bản thuần túy, có chứa các mã đặc biệt gọi là Tag(thẻ), thường được đặt xung quanh một khối văn bản nào đó.

Có thể viết trên nhiều trình soạn thảo: Microsoft Fontpage, notepad...và được sử dụng nhiều nhất đó là Adobe Dreamweaver.

## 1.4 Cấu trúc của trang HTML

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
7   <title>Document</title>
8 </head>
9 <body>
10   Nội dung trang web
11 </body>
12 </html>

```

## 2. Giới thiệu về Visual Studio Code

Visual Studio Code là một trình biên tập mã được phát triển bởi Microsoft dành cho Windows, Linux và MacOS. Nó hỗ trợ chức năng debug, đi kèm với Git, có syntax highlighting, tự hoàn thành mã thông minh, snippets, và cải tiến mã nguồn. Nó cũng cho phép tùy chỉnh, do đó, người dùng có thể thay đổi theme, phím tắt, và cá tùy chọn khác. Nó miễn phí và là phần mềm mã nguồn mở, mặc dù gói tải xuống chính thì là có giấy phép.

Visual Studio Code được dựa trên Electron, một nền tảng được sử dụng để triển khai các ứng dụng Node.js máy tính cá nhân chạy trên động cơ bố trí Blink. Mặc dù nó sử dụng nền tảng Electron nhưng phần mềm này không phải là một bản khác của Atom, nó thực ra được dựa trên trình biên tập của Visual Studio Online (tên mã là "Monaco").

Trong cuộc khảo sát vào năm 2018 trên Stack Overflow, Visual Studio Code được xếp hạng là trình biên tập mã phổ biến nhất, với 34.9% của 75398 người trả lời tuyên bố sử dụng nó.

Visual Studio Code được công bố, ra mắt phiên bản thử nghiệm vào ngày 29 tháng 4 năm 2015 bởi Microsoft tại hội nghị Build 2015.

Vào ngày 18 tháng 11 năm 2015, Visual Studio Code được phát hành dưới giấy phép MIT và mã nguồn của nó được đưa lên GitHub. Chức năng Extension (tiện ích mở rộng) cũng được công bố.

Vào ngày 14 tháng 4 năm 2016 Visual Studio Code hoàn tất thử nghiệm và được phát hành chính thức

Visual Studio Code là một trình biên tập mã. Nó hỗ trợ nhiều ngôn ngữ và chức năng tùy vào ngôn ngữ sử dụng theo như trong bảng sau. Nhiều chức năng của Visual Studio Code không hiển thị ra trong các menu tùy chọn hay giao diện người dùng. Thay vào đó, chúng được gọi thông qua khung nhập lệnh hoặc qua một tập tin .json (ví dụ như tập tin tùy chỉnh của người dùng). Khung nhập lệnh là một giao diện theo dòng lệnh. Tuy nhiên, nó biến mất khi người dùng nhấp bất cứ nơi nào khác, hoặc nhấn tổ hợp phím để tương tác với một cái gì đó ở bên ngoài đó. Tương tự như vậy với những dòng lệnh tốn nhiều thời gian để xử lý. Khi thực hiện những điều trên thì quá trình xử lý dòng lệnh đó sẽ bị hủy.

#### Các chức năng phụ thuộc vào ngôn ngữ

Chức năng	Ngôn ngữ
Syntax highlighting	Batch, C++, Clojure, CoffeeScript, DockerFile, Elixir, F#, Go, Pug template language, Java, HandleBars, Ini, Lua, Makefile, Objective-C, Perl, PowerShell, Python, R, Razor, Ruby, Rust, SQL, Visual Basic, XML
Snippets	Groovy, Markdown, Nim, PHP, Swift
Tự động hoàn thành mã thông minh	CSS, HTML, JavaScript, JSON, Less, Sass, TypeScript
Cải tiến mã nguồn	C#, TypeScript
Debugging	JavaScript và TypeScript cho Node.js C# và F# cho Mono trên Linux và macOS C và C++ trên Windows, Linux và macOS Python

Visual Studio Code có thể được mở rộng qua plugin. Điều này giúp bổ sung thêm chức năng cho trình biên tập và hỗ trợ thêm ngôn ngữ. Một tính năng đáng chú ý là khả năng tạo phần mở rộng để phân tích mã, như là các linter và công cụ phân tích, sử dụng Language Server Protocol.

### **3. Giới thiệu về Adobe Dreamweaver**

Macromedia Dreamweaver 8 là trình biên soạn HTML chuyên nghiệp dùng để thiết kế, viết mã và phát triển website cùng các trang web và các ứng dụng web. Cho dù bạn có thích thú với công việc viết mã HTML thủ công hoặc bạn thích làm việc trong môi trường biên soạn trực quan, Dreamweaver cung cấp cho bạn những công cụ hữu ích để nâng cao kinh nghiệm thiết kế web của bạn.

Các tính năng biên soạn trực quan trong Dreamweaver cho phép bạn tạo nhanh các trang web mà không cần các dòng mã. Bạn có thể xem tất cả các thành phần trong website của bạn và kéo chúng trực tiếp từ một panel để sử dụng vào 1 văn bản. Bạn có thể nâng cao sản phẩm của bạn bằng cách tạo và sửa các ảnh trong Macromedia Fireworks hoặc trong ứng dụng ảnh khác, rồi sau đó chèn trực tiếp vào Dreamweaver. Dreamweaver cũng cung cấp những công cụ giúp đơn giản hóa việc chèn Flash vào trang web.

Dreamweaver cũng cho phép bạn Thiết kế các ứng dụng web động dựa theo dữ liệu sử dụng công nghệ máy chủ như CFML, ASP.NET, ASP, JSP, và PHP. Nếu sở thích của bạn là làm việc với dữ liệu XML, Dreamweaver cung cấp những công cụ cho phép bạn dễ dàng tạo các trang XSLT, chèn file XML và hiển thị dữ liệu XML trên trang web của bạn.

Dreamweaver có thể tùy biến hoàn toàn. Bạn có thể tạo cho riêng mình những đối tượng và yêu cầu, chỉnh sửa shortcut bàn phím và thậm chí viết mã JavaScript để mở rộng những khả năng của Dreamweaver với những hành vi mới, những chuyên gia giám định Property mới và những báo cáo site mới.

#### **4. Visual Studio**

Microsoft Visual Studio là một môi trường phát triển tích hợp (IDE) từ Microsoft. Nó được sử dụng để phát triển chương trình máy tính cho Microsoft Windows, cũng như các trang web, các ứng dụng web và các dịch vụ web. Visual Studio sử dụng nền tảng phát triển phần mềm của Microsoft như Windows API, Windows Forms, Windows Presentation Foundation, Windows Store và Microsoft Silverlight. Nó có thể sản xuất cả hai ngôn ngữ máy và mã số quản lý.

Visual Studio bao gồm một trình soạn thảo mã hỗ trợ IntelliSense cũng như cải tiến mã nguồn. Trình gỡ lỗi tích hợp hoạt động cả về trình gỡ lỗi mức độ mã nguồn và gỡ lỗi mức độ máy. Công cụ tích hợp khác bao gồm một mẫu thiết kế các hình thức xây dựng giao diện ứng dụng, thiết kế web, thiết kế lớp và thiết kế giản đồ cơ sở dữ liệu. Nó chấp nhận các plug-in nâng cao các chức năng ở hầu hết các cấp bao gồm thêm hỗ trợ cho các hệ thống quản lý phiên bản (như Subversion) và bổ sung thêm bộ công cụ mới như biên tập và thiết kế trực quan cho các miền ngôn ngữ cụ thể hoặc bộ công cụ dành cho các khía cạnh khác trong quy trình phát triển phần mềm.

Visual Studio hỗ trợ nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau và cho phép trình biên tập mã và gỡ lỗi để hỗ trợ (mức độ khác nhau) hầu như mọi ngôn ngữ lập trình. Các ngôn ngữ tích hợp gồm có C,[4] C++ và C++/CLI (thông qua Visual C++), VB.NET (thông qua Visual Basic.NET), C# (thông qua Visual C#) và F# (như của Visual Studio 2010). Hỗ trợ cho các ngôn ngữ khác như J++/J#, Python và Ruby thông qua dịch vụ cài đặt riêng rẽ. Nó cũng hỗ trợ XML/XSLT, HTML/XHTML, JavaScript và CSS.

Microsoft cung cấp phiên bản "Express" (đối với phiên bản Visual Studio 2013 trở về trước) và "Community" (đối với bản Visual Studio 2015 trở về sau) là phiên bản miễn phí của Visual Studio.

Visual Studio không hỗ trợ cho bất kỳ ngôn ngữ lập trình nào về giải pháp hoặc công cụ thực chất, thay vào đó nó cho phép các chức năng được mã hóa như là một VSPackage. Khi cài đặt, các chức năng có sẵn như là một dịch vụ. IDE cung cấp ba dịch vụ: SVsSolution cung cấp khả năng liệt kê các dự án và các giải pháp; SVsUIShell cung cấp cửa sổ và giao diện người dùng và SVsShell. Ngoài ra, IDE cũng có trách nhiệm điều phối và cho phép truyền thông giữa các dịch vụ. Tất cả các biên tập viên, nhà thiết kế, các loại dự án và các công cụ khác được thực hiện theo VSPackages. Visual Studio sử dụng COM để truy cập VSPackages. Visual Studio SDK cũng bao gồm Managed Package Framework (MPF) là một tập hợp quản lý bao bọc quanh các COM-interfaces cho phép các gói được viết bằng bất kỳ ngôn ngữ nào. Tuy nhiên, MPF không cung cấp tất cả các chức năng bộc lộ trong Visual Studio COM-interfaces. Các dịch vụ có thể được tiêu thụ để tạo ra các gói khác, để thêm chức năng cho Visual Studio IDE.

Hỗ trợ cho các ngôn ngữ lập trình được thêm vào bằng cách sử dụng một VSPackage đặc biệt được gọi là một dịch vụ ngôn ngữ. Một dịch vụ ngôn ngữ định nghĩa giao tiếp khác nhau mà việc thực hiện VSPackage có thể thực hiện để hỗ trợ thêm cho các chức năng khác nhau. Các chức năng có thể được thêm vào theo cách này bao gồm cú pháp màu, hoàn thành báo cáo kết quả, kết hợp đôi, công cụ chú giải tham số thông tin, danh sách thành viên và đánh dấu lỗi trên nền biên dịch. Nếu giao diện được thực hiện, các tính năng sẽ có sẵn ngôn ngữ. Dịch vụ ngôn ngữ sẽ được thực hiện trên cơ sở mỗi ngôn ngữ. Việc triển khai có thể tái sử dụng mã từ phân tích cú pháp hoặc trình biên dịch cho ngôn ngữ. Dịch vụ ngôn ngữ có thể được triển khai hoặc trong mã nguồn gốc hoặc mã số quản lý. Đối với mã nguồn gốc, thì cả COM-interfaces gốc hoặc Babel Framework (một phần của Visual Studio SDK) đều có thể được sử dụng. Đối với mã số quản lý thì các MPF sẽ bao hàm các dịch vụ quản lý văn bản.

Visual Studio không bao gồm bất kỳ Hệ thống quản lý phiên bản hỗ trợ kiểm soát mã nguồn nhưng nó xác định hai cách thay thế cho các hệ thống kiểm soát mã nguồn để tích hợp với IDE. Một VSPackage kiểm soát mã nguồn có thể cung cấp giao diện người dùng tùy chỉnh của riêng mình. Ngược lại, một plugin kiểm soát mã nguồn bằng cách sử dụng MSSCCI (Microsoft Source Code Control Interface) cung cấp một tập các chức năng được sử dụng để thực hiện chức năng kiểm soát mã nguồn khác nhau, với một giao diện người dùng Visual Studio tiêu chuẩn. MSSCCI lần đầu tiên được sử dụng để tích hợp Visual SourceSafe với Visual Studio 6.0 nhưng sau đó được mở ra thông qua Visual Studio SDK. Visual Studio.NET 2002 dùng MSSCCI 1.1, và Visual Studio.NET 2003 dùng MSSCCI 1.2. Visual Studio 2005, 2008 và 2010 dùng MSSCCI 1.3.

Visual Studio hỗ trợ chạy nhiều cá thể của môi trường (tất cả đều có VSPackages riêng của mình). Những trường hợp sử dụng các registry hives khác nhau để lưu trữ trạng thái cấu hình và được phân biệt bởi AppID (Application ID). Các trường hợp được đưa ra bởi một AppId-specific.exe cụ thể mà lựa chọn AppID, thiết lập các hive gốc và khởi chạy IDE. VSPackages đăng ký một AppID được tích hợp với VSPackages khác cho AppID đó. Các phiên bản sản phẩm khác nhau của Visual Studio được tạo ra bằng cách sử dụng AppIds khác nhau. Các sản phẩm phiên bản Visual Studio Express được cài đặt với AppIds riêng nhưng với các sản phẩm Standard, Professional và Team Suite chia sẻ cùng AppID. Do đó, người ta có thể cài đặt các phiên bản Express song song với các phiên bản khác, không giống như các phiên bản khác cập nhật các cài đặt tương tự. Phiên bản Professional bao gồm các VSPackages khổng lồ trong phiên bản Standard và Team. Hệ thống AppID được thừa hưởng bởi Visual Studio Shell trong Visual Studio 2008.

## 5. Ngôn ngữ CSS.

CSS (Cascading Style Sheets) là một ngôn ngữ quy định cách trình bày cho các tài liệu viết bằng HTML, XHTML, XML, SVG, hay UML,...

CSS cung cấp nhiều thuộc tính trình bày dành cho các đối tượng với sự sáng tạo trong việc kết hợp các thuộc tính giúp mang lại hiệu quả cao.

CSS đã được hỗ trợ bởi tất cả các trình duyệt và hiển thị “như nhau” trên mọi hệ điều hành.

CSS đưa ra phương thức áp dụng từ một file CSS ở ngoài. Có hiệu quả đồng bộ khi tạo một website có hàng trăm trang hay khi muốn thay đổi một thuộc tính trình bày nào đó.

CSS được cập nhật liên tục mang lại các trình bày phức tạp và tinh vi hơn.

CSS là viết tắt của Cascading Style Sheets.

CSS mô tả cách các phần tử HTML hiển thị trên màn hình và các phương tiện khác.

CSS rất hữu ích và tiện lợi. Nó có thể kiểm soát tất cả các trang trên một website.

Các stylesheet ngoài được lưu trữ dưới dạng các tập tin .CSS.

CSS được dùng để định nghĩa kiểu cách cho các trang trên website của bạn, gồm cả thiết kế, dàn trang và các cách hiển thị khác nhau trên nhiều thiết bị với kích thước màn hình khác nhau.

### **CSS giúp giải quyết vấn đề lớn của HTML**

HTML không có phần tử để định dạng cho trang web. HTML chỉ được dùng để tạo nội dung cho trang. Khi các phần tử như <font> và thuộc tính màu sắc được thêm vào HTML 3.2, cơn ác mộng của các nhà phát triển web bắt đầu. Việc phát triển một website lớn mà thêm thông tin font hay màu sắc vào từng trang đòi hỏi rất nhiều thời gian.

Để giải quyết vấn đề này, World Wide Web Consortium (W3C) đã tạo ra CSS, giúp loại bỏ việc định dạng kiểu cách khỏi trang HTML. Các định nghĩa liên quan đến kiểu cách được đưa vào tập tin .css và nhờ vào tập tin stylesheet ngoài, bạn có thể thay đổi toàn bộ website chỉ bằng một tập tin duy nhất.



## 6. Bootstrap

**Bootstrap** là một nền tảng (framework) miễn phí, mã nguồn mở, dựa trên **HTML**, **CSS** & **Javascript**, nó được tạo ra để xây dựng các giao diện Website tương thích với tất cả các thiết bị có kích thước màn hình khác nhau.

**Bootstrap** bao gồm những cái cơ bản có sẵn như: **typography, forms, buttons, tables, navigation, modals, image carousels** và nhiều thứ khác. Nó cũng có nhiều **Component, Javascript** hỗ trợ cho việc thiết kế **Reponsive** của bạn dễ dàng, thuận tiện và nhanh chóng hơn.



Hiện nay **Bootstrap** là một trong những framework được sử dụng nhiều nhất trên thế giới để tạo ra các **Responsive Website**. **Bootstrap** đã tạo ra một tiêu chuẩn riêng, và rất được các lập trình viên ưu chuộng. Về cơ bản **Bootstrap** có 3 ưu điểm:

**Dễ sử dụng:** Vì **Bootstrap** được xây dựng trên **HTML, CSS & Javascript**.

**Responsive:** **Bootstrap** đã xây dựng sẵn các "**Responsive Css**" tương thích với các thiết bị khác nhau, vì vậy bạn chỉ cần học cách sử dụng chúng. Tính năng này giúp tiết kiệm rất nhiều thời gian cho các người dùng khi tạo ra các **Website** thân thiện.

**Tương thích với các trình duyệt:** Nó tương thích với tất cả các trình duyệt (**Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari, Opera**). Tuy nhiên, với **IE**, **Bootstrap 4** chỉ hỗ trợ từ **IE10** trở lên.

Lịch sử của Bootstrap:

**Bootstrap**, ban đầu có tên là **Twitter Blueprint**, được phát triển bởi **Mark Otto** và **Jacob Thornton** tại **Twitter** như một khuôn khổ để khuyến khích sự nhất quán trên các công cụ nội bộ. Trước khi **Bootstrap**, các thư viện khác nhau được sử dụng để phát triển giao diện, dẫn đến sự thiếu nhất quán và gánh nặng bảo trì cao.

Sau một vài tháng phát triển bởi một nhóm nhỏ, nhiều nhà phát triển tại **Twitter** đã bắt đầu đóng góp cho dự án như một phần của Tuần lễ **Hack**, một tuần theo phong cách **hackathon** dành cho nhóm phát triển **Twitter**. Nó được đổi tên từ **Twitter Blueprint** thành **Bootstrap**, và được phát hành như một dự án nguồn mở vào ngày 19 tháng 8 năm 2011. Nó tiếp tục được duy trì bởi **Mark Otto**, **Jacob Thornton** và một nhóm nhỏ các nhà phát triển cốt lõi, cũng như một cộng đồng lớn người dùng.

Bootstrap Versions:

Phiên bản	Ngày phát hành	Nội dung chính
1.0	19/08/2011	Phiên bản đầu tiên của <b>Bootstrap</b> , chưa hỗ trợ <b>Mobile</b> .
2.0	31/01/2012	Bổ xung hệ thống <b>Grid-Layout</b> 12 cột. Thêm một số thành phần (component) mới. Và thay đổi một vài thành phần sẵn có. Vẫn chưa hỗ trợ <b>Mobile</b> .
3.0	19/08/2013	Các thành phần được thiết kế lại theo phong cách thiết kế phẳng (flat design). Và lần đầu tiên hỗ trợ các thiết bị <b>Mobile</b> .
4.0	19/01/2018	<b>Bootstrap 4</b> gần như viết lại hoàn toàn từ <b>Bootstrap 3</b> , và được đánh giá là dễ sử dụng hơn rất nhiều so với phiên bản trước.

## 7. Ngôn ngữ Javascript.

Với HTML chỉ biểu diễn thông tin chứ chưa phải là các trang Web động có khả năng đáp ứng các sự kiện từ phía người dùng.

Hãng Netscape đã đưa ra ngôn ngữ script có tên là LiveScript để thực hiện chức năng này. Sau đó đổi tên thành JavaScript để tận dụng tính đại chúng của ngôn ngữ lập trình Java.

JavaScript là ngôn ngữ dưới dạng script có thể gắn với các file HTML. Được trình duyệt diễn dịch, trình duyệt đọc JavaScript dưới dạng mã nguồn.

JavaScript là ngôn ngữ dựa trên đối tượng, nghĩa là bao gồm nhiều kiểu đối tượng, ví dụ đối tượng Math với tất cả các chức năng toán học. Nhưng JavaScript không là ngôn ngữ hướng đối tượng như C++/Java.

JavaScript là một ngôn ngữ kịch bản (scripting language) được dùng để tạo các script ở máy client (client-side script) và máy server (server-side script). Các script ở máy client được thực thi tại trình duyệt, các script ở máy server được thực hiện trên server. Chương này sẽ giới thiệu cho chúng ta về ngôn ngữ Javascript, và cách chèn một script vào trong tài liệu HTML.

HTML *lúc đầu* được phát triển như là một định dạng của tài liệu có thể chuyển dữ liệu trên Internet Tuy nhiên, không lâu sau đó, trọng tâm của HTML nặng tính hàn lâm và khoa học dần chuyển hướng sang người dùng thường nhật vì ngày nay người dùng xem Internet như là một nguồn thông tin và giải trí. Các trang Web ngày càng mang tính sáng tạo và đẹp mắt hơn nhằm thu hút nhiều người dùng hơn. Nhưng thực chất kiểu dáng và nội dung bên trong vẫn không thay đổi. Và người dùng hầu như không thể điều khiển trên trang Web mỗi khi nó được hiển thị.

Javascript được phát triển như là một giải pháp cho vấn đề nêu trên. Javascript là một ngôn ngữ kịch bản được Sun Microsystems và Netscape phát triển. Nó được dùng để tạo các trang Web động và tương tác trên Internet. Đối với những người phát triển HTML, Javascript rất hữu ích trong việc xây dựng các hệ thống HTML có thể tương tác với người dùng.

## JavaScript là gì?

Sun Microsystems đã viết ra một ngôn ngữ phức tạp và mạnh mẽ mà chúng ta đã biết đó là ngôn ngữ Java. Mặc dù Java có tính khả dụng cao nhưng nó lại phù hợp nhất đối với các nhà lập trình có kinh nghiệm và cho các công việc phức tạp hơn. Netscape Communications nhận thấy nhu cầu cần một ngôn ngữ thiết kế web có khả năng tương tác với người sử dụng hay với các Java Applet, dễ sử dụng ngay cả với những người lập trình ít kinh nghiệm.

LiveScript là một ngôn ngữ mới chỉ ở dạng phác thảo, tuy nhiên nó hấp dẫn người sử dụng vì hứa hẹn sẽ đáp ứng tốt những yêu cầu trên. LiveScript được thiết kế theo tinh thần của nhiều ngôn ngữ script đơn giản nhưng nó lại có tính khả dụng cao được thiết kế đặc biệt để xây dựng các trang Web (chẳng hạn như HTML và các form tương tác). Để giúp ‘bán chạy’ ngôn ngữ mới này, *Netscape hợp tác với Sun cho ra đời ngôn ngữ Javascript. Trên thực tế, Microsoft là người tiên phong triển khai phiên bản của Javascript (còn có tên là Jscript), nhưng họ không sử dụng các đặc tả chính thức của Javascript.*

Mục tiêu của JavaScript là nhằm cung cấp cho các nhà phát triển Web một số khả năng và quyền điều khiển chức năng cho trang Web. Mã Javascript có khả năng nhúng trong tài liệu HTML để điều khiển nội dung của trang Web và kiểm tra sự hợp lệ của dữ liệu mà người dùng nhập vào. Khi một trang hiển thị trong trình duyệt, các câu lệnh được trình duyệt thông dịch và thực thi.

### ● JavaScript

JavaScript là một ngôn ngữ kịch bản dựa trên đối tượng nhằm phát triển các ứng dụng Internet chạy trên phía client và phía server.

Các ứng dụng client được chạy trong một trình duyệt như Netscape Navigator hoặc Internet Explorer, và các ứng dụng server chạy trên một Web server như Microsoft's Internet Information Server hoặc Netscape Enterprise Server.

## Hiệu ứng và quy tắc JavaScript

JavaScript là một ngôn ngữ lập trình được nhúng được trong các trang HTML. JavaScript nâng cao tính động và khả năng tương tác cho web-site bằng cách sử dụng các hiệu ứng của nó như thực hiện các phép tính, kiểm tra form, viết các trò chơi, bổ sung các hiệu ứng đặc biệt, tùy biến các chọn lựa đồ họa, tạo ra các mật khẩu bảo mật và hơn thế nữa.

Chúng ta có thể sử dụng JavaScript để:

**Tương tác với người dùng.** Chúng ta có thể viết mã để đáp lại các sự kiện. Các sự này sẽ có thể phát sinh bởi người dùng - - nhấp chuột hay được phát sinh từ hệ thống - - định lại kích thước của trang và v.v.

**Thay đổi nội dung động.** Mã JavaScript có thể dùng để thay đổi nội dung và vị trí các phần tử một cách động trên một trang nhằm đáp lại sự tương tác với người dùng.

**Kiểm tra tính hợp lệ dữ liệu.** Chúng ta có thể viết mã nhằm kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu do người dùng nhập vào trước khi nó được gửi lên Web server để xử lý.

Giống như các ngôn ngữ khác, JavaScript cũng tuân thủ một số quy tắc ngữ pháp căn bản. Việc nắm vững các quy tắc ngữ pháp này có thể giúp ta đọc được script và tự viết các script không bị lỗi.

Một số trong các luật này bao gồm:

**Dùng Caps.** JavaScript phân biệt chữ hoa chữ thường

**Dùng Pairs.** Trong JavaScript, luôn luôn có cặp ký hiệu mở và đóng. Lỗi sẽ xuất hiện khi bỏ sót hoặc đặt sai một trong hai ký hiệu này.

**Dùng Spaces (các ký tự trắng).** Như HTML, JavaScript thường bỏ qua ký tự trắng. Trong JavaScript, ta có thể thêm vào các ký tự trắng hoặc các tab giúp cho ta dễ dàng đọc hay sửa các file script.

**Dùng Chú thích (Comments).** Các chú thích giúp ta ghi chú về chức năng của đoạn script, thời gian và người tạo ra đoạn script.

Mặc dù cả client-side JavaScript và server-side JavaScript đều dựa trên một ngôn ngữ nền tảng như nhau, nhưng mỗi loại còn có thêm những tính năng chuyên biệt phù hợp với

môi trường mà nó chạy. Nghĩa là, client-side JavaScript bao gồm các đối tượng được định nghĩa sẵn chỉ có thể sử dụng trên trình duyệt, Server-side JavaScript bao gồm các đối tượng và các hàm được định nghĩa sẵn chỉ có thể sử dụng trong các ứng dụng phía server (server-side applications)

Các công cụ JavaScript và IDE, và môi trường thực thi

Các công cụ sinh mã JavaScript và IDE giúp tạo ra mã JavaScript rất hữu hiệu. . Các công cụ này còn giúp ta nhanh chóng phát triển website của mình.

Một vài công cụ JavaScript và IDE được đề cập dưới đây:

**Dialog Box.** Công cụ này tự động tạo mã để sinh ra các hộp thoại tùy biến trên các trình duyệt khác nhau (*alert, confirm, prompt, v.v.*) mang lại kiểu dáng chuyên nghiệp cho website.

**Pop-up Menu builder.** Chỉ cần đưa vào các lựa chọn, công cụ này sẽ tự động tạo ra các pop-up menu trên các trình duyệt khác nhau.

**Remotes.** Tự động sinh mã để mở ra một cửa sổ popup.

Như chúng ta đã biết, JavaScript có thể được chạy trên máy khách (client) và máy chủ (server). Bên phía máy khách, trình duyệt sẽ thực thi mã lệnh javascript trong trang web khi mở nó. Bên phía máy chủ, mã javascript sẽ được thực thi tại máy chủ và do máy chủ thực hiện.

### Client-side Java Script

Khi máy client yêu cầu một trang HTML, server sẽ kiểm tra xem trang đó có chứa script hay không. Nếu nó chứa các client-side script, server sẽ chuyển toàn bộ tài liệu bao gồm mã lệnh JavaScript và nội dung HTML của nó cho trình duyệt. Khi trình duyệt nhận được tài liệu đó, nó thực thi các mã lệnh HTML và JavaScript mà không cần bất kỳ sự tương tác nào với server.

### JavaScript trên Web Server

Chúng ta có thể nhúng các lệnh JavaScript chạy trên server (server-side script) vào trong tài liệu HTML. Quá trình tạo ra các ứng dụng server-side là một quá trình gồm hai giai đoạn.

Các trang HTML có chứa các câu lệnh JavaScript của cả client-side và server-side đều được tạo ra cùng với các file JavaScript. Tất cả các file này sẽ được biên dịch thành dạng mã thực thi được là bytecode.

Khi trình duyệt yêu cầu trang HTML, run-time engine sẽ thực thi mã lệnh server-side JavaScript rồi trả trang HTML về cho trình duyệt.

Một số công dụng của script server-side bao gồm:

Kết nối vào các cơ sở dữ liệu

Chia sẻ thông tin cho những người dùng của một ứng dụng

Truy cập vào hệ thống file trên server

Nhúng JavaScript vào trong trang Web

Chúng ta có thể chèn các lệnh JavaScript vào trong một tài liệu HTML theo những cách sau đây:

Nhúng các câu lệnh trực tiếp vào trong tài liệu bằng cách sử dụng thẻ <SCRIPT>

Liên kết file nguồn JavaScript với tài liệu HTML

Đặt các biểu thức JavaScript làm giá trị cho thuộc tính của thẻ HTML.

Dùng như trình xử lý sự kiện trong các thẻ HTML.

Chúng ta có xem chi tiết một số ví dụ sau đây:

### **Dùng thẻ SCRIPT**

Mã JavaScript cụ thể được nhúng vào trong tài liệu HTML bằng thẻ SCRIPT. Chúng ta có thể nhúng nhiều script vào trong cùng một tài liệu, mỗi script nằm trong một thẻ SCRIPT. Khi trình duyệt gặp phải một thẻ <SCRIPT> nào đó, nó sẽ đọc từng dòng một cho đến khi gặp thẻ đóng </SCRIPT>. Tiếp đến nó sẽ kiểm tra lỗi trong các câu lệnh JavaScript. Nếu gặp phải lỗi, nó sẽ cho hiển thị lỗi đó trong chuỗi các hộp cảnh báo (alert boxes) lên màn hình. Nếu không có lỗi, các câu lệnh sẽ được biên dịch sao cho máy tính có thể hiểu được lệnh đó.

## 8. ASP.Net

ASP.NET là một nền tảng ứng dụng web (web application framework) được phát triển và cung cấp bởi Microsoft, cho phép những người lập trình tạo ra những trang web động, những ứng dụng web và những dịch vụ web. Lần đầu tiên được đưa ra thị trường vào tháng 1 năm 2002 cùng với phiên bản 1.0 của .NET framework, là công nghệ nối tiếp của Microsoft's Active Server Pages(ASP). ASP.NET được biên dịch dưới dạng Common Language Runtime (CLR), cho phép những người lập trình viết mã ASP.NET với bất kỳ ngôn ngữ nào được hỗ trợ bởi .NET language.

Sau khi phát hành phiên bản Internet Information Service 4.0 vào năm 1997, hãng Microsoft bắt đầu nghiên cứu một mô hình ứng dụng web để giải quyết những bất tiện của ASP, đặc biệt là việc tách riêng biệt phần thể hiện và phần nội dung cũng như cách viết mã rõ ràng hơn. Mark Anders, quản lý của nhóm IIS và Scott Guthrie, gia nhập Microsoft vào năm 1997 sau khi tốt nghiệp Đại học Duke, được giao nhiệm vụ định hình mô hình cần phát triển. Những thiết kế ban đầu được thực hiện trong vòng 2 tháng bởi Anders và Guthrie, Guthrie đã viết mã prototype đầu tiên trong khoảng thời gian nghỉ lễ Giáng sinh năm 1997.

Những trang ASP.NET, được biết đến như những web form, là khối chính trong phát triển ứng dụng. Những web form được chứa trong những file có phần mở rộng ASPX; những nhà phát triển có thể đặt nội dung tĩnh hoặc động vào trang aspx dưới dạng server-side Web Control và User Control. Ngoài ra, có thể viết mã bằng cách chèn `<% -- mã cần viết -- %>` vào trang web giống như những công nghệ phát triển web khác PHP, JSP và ASP, nhưng những công nghệ nào không hỗ trợ data binding khi nó phát sinh nội dung trang web.



## 9. ADO.Net

ADO.NET là một tập các lớp nằm trong bộ thư viện lớp cơ sở của .NET Framework, cho phép các ứng dụng windows (như C#, VB.NET) hay ứng dụng web (như ASP.NET) thao tác dễ dàng với các nguồn dữ liệu.

Mục tiêu chính của ADO.NET là:

Cung cấp các lớp để thao tác CSDL trong cả hai môi trường là phi kết nối (Disconnected data) và kết nối (Connected data).

Tích hợp chặt chẽ với XML (Extensible Markup Language)

Tương tác với nhiều nguồn dữ liệu thông qua mô tả dữ liệu chung.

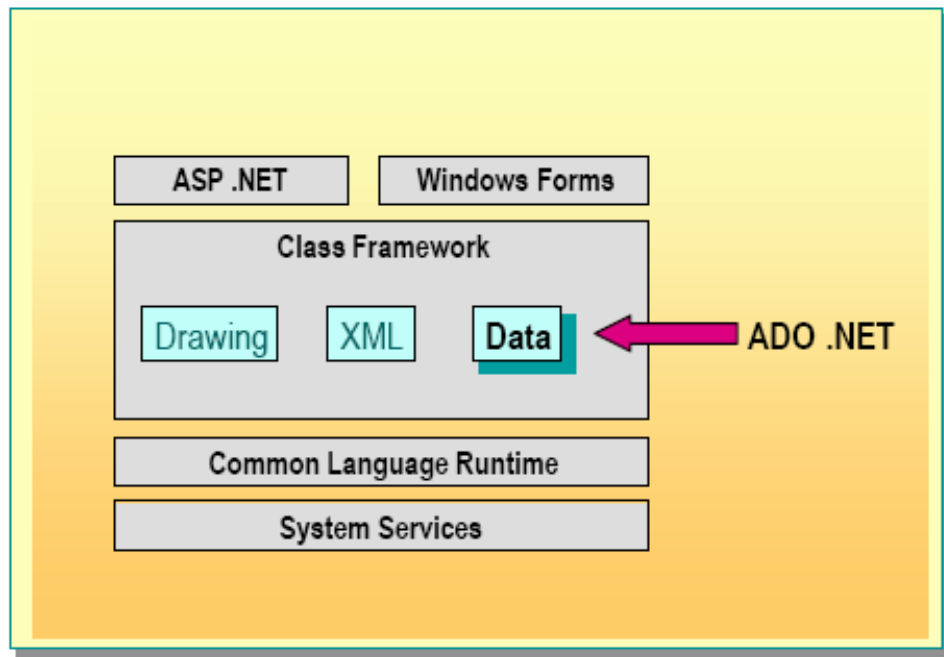
Tối ưu truy cập nguồn dữ liệu (OLE DB & SQL server).

Làm việc trên môi trường Internet.

Các lớp của ADO.NET được đặt trong Namespace là System.Data/ System.Data.oledb

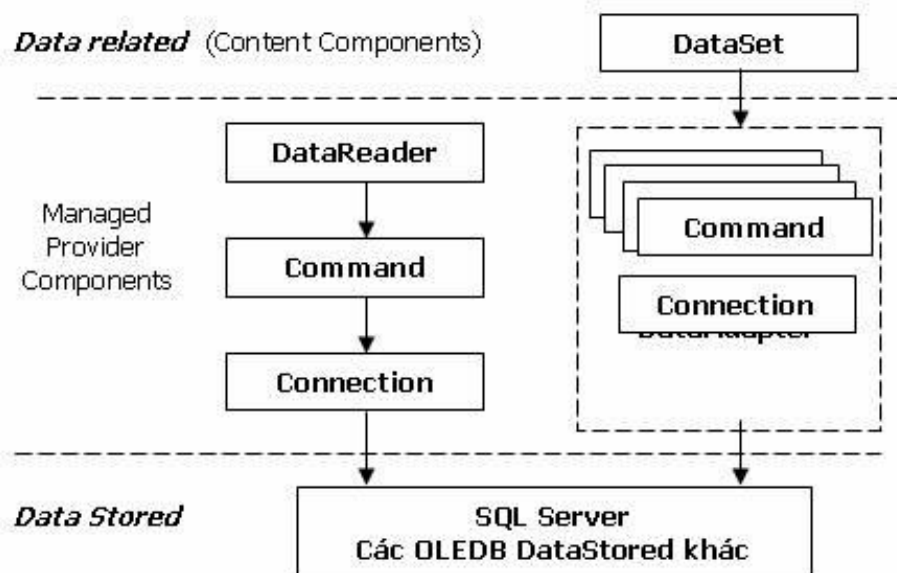
ADO.NET bao gồm 2 Provider (2 bộ thư viện thường dùng) để thao tác với các CSDL là: OLE DB Provider (nằm trong System.Data.OLEDB) dùng để truy xuất đến bất kỳ CSDL nào có hỗ trợ OLEDB; SQL Provider (nằm trong System.Data.SqlClient) chuyên dùng để truy xuất đến CSDL SQL Server (Không qua OLE DB nên nhanh hơn). Hiện nay, các hãng thứ ba còn cung cấp các Provider khác như : MySQL, Oracle... provider để cho phép ứng dụng .NET truy xuất đến các cơ sở dữ liệu không phải của Microsoft khác.

Vị trí của ADO.NET trong kiến trúc của .NET Framework



Vị trí của ADO.NET trong kiến trúc của .net Framework

Từ kiến trúc ta thấy rằng: ADO.NET là một thành phần nội tại (Instruct) của .NET framework, do vậy nó có thể được sử dụng trong tất cả các ngôn ngữ hỗ trợ .NET như C#, VB.NET... mà không có sự khác biệt nào (Tức là các chức năng cũng như cách sử dụng hoàn toàn giống nhau).



Hình biểu diễn kiến trúc ADO.NET

Kiến trúc ADO.NET có thể chia làm 2 phần chính:

Managed Provider Component: bao gồm các đối tượng như DataAdapter, DataReader,... giữ nhiệm vụ làm việc trực tiếp với dữ liệu như database, file,...

Content Component: bao gồm các đối tượng như DataSet, DataTable,... đại diện cho dữ liệu thực sự cần làm việc. DataReader là đối tượng mới, giúp truy cập dữ liệu nhanh chóng nhưng forward-only và read-only giống như ADO RecordSet sử dụng Server cursor, OpenForwardOnly và LockReadOnly.

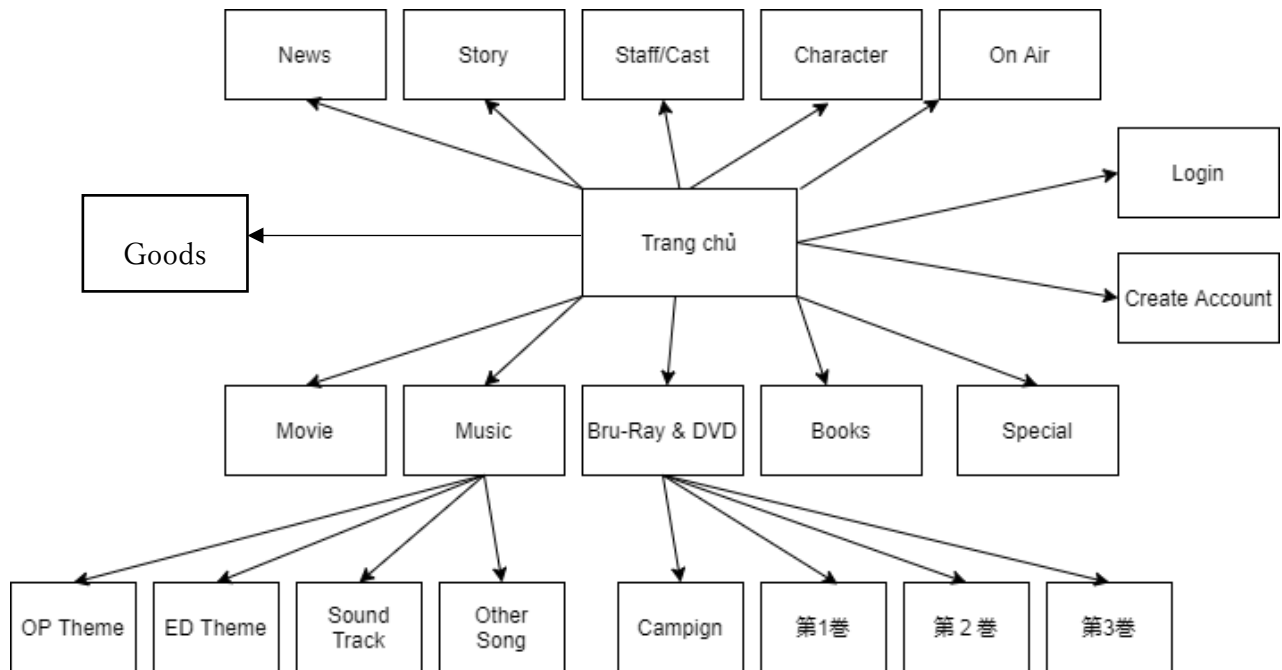
DataSet cũng là một đối tượng mới, không chỉ là dữ liệu, DataSet có thể coi là một bản sao gọn nhẹ của CSDL trong bộ nhớ với nhiều bảng và các mối quan hệ. DataAdapter là đối tượng kết nối giữa DataSet và CSDL, nó bao gồm 2 đối tượng Connection và Command để cung cấp dữ liệu cho DataSet cũng như cập nhật dữ liệu từ DataSet xuống CSDL.

Trước khi đi vào học cụ thể các đối tượng của ADO.NET chúng ta cùng xem qua một ví dụ HelloWorld với ADO.NET qua đó bạn sẽ thấy được công việc cần thực hiện khi thao tác với database(ở ví dụ này mình dùng với SQLExpress).

## CHƯƠNG 3: GIAO DIỆN CHƯƠNG TRÌNH

### 1. Cấu trúc Giao diện

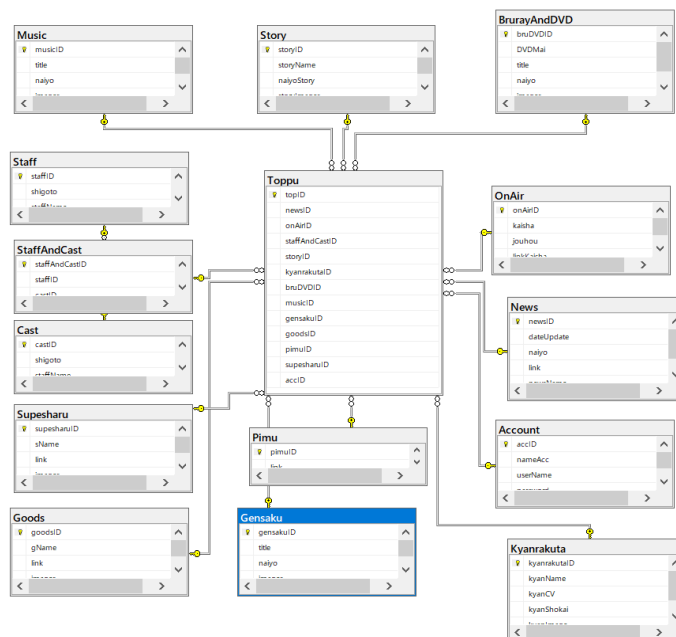
Giao diện được phân thành các nhánh như sau



- Tại các trang điều có link đến các trang khác và điều được nhúng Twitter của @aokidaisuke91 và Youtube vào để dễ dàng theo dõi thông tin mong muốn.
- Tất cả các trang con của hệ thống website đều được kết nối xuống cơ sở dữ liệu tại Server.

### 2. Cấu trúc dữ liệu

- Website được cấu trúc dữ liệu trên SQL Server và được xây dựng trên ASP.Net
- Về Diagram của database:



### 3. Đặc tả Giao diện

#### 3.1 Trang chủ

- Mục đích: Là giao diện tổng quan của Website
- Tại đây, người xem có thể đến được các trang khác thông qua các link đính kèm

新しい

セカイ

プロジェクト

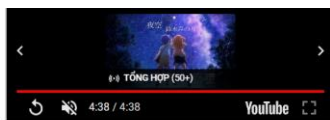
2021年1月3日(日)より

AT-X、TOKYO MX、BS11、

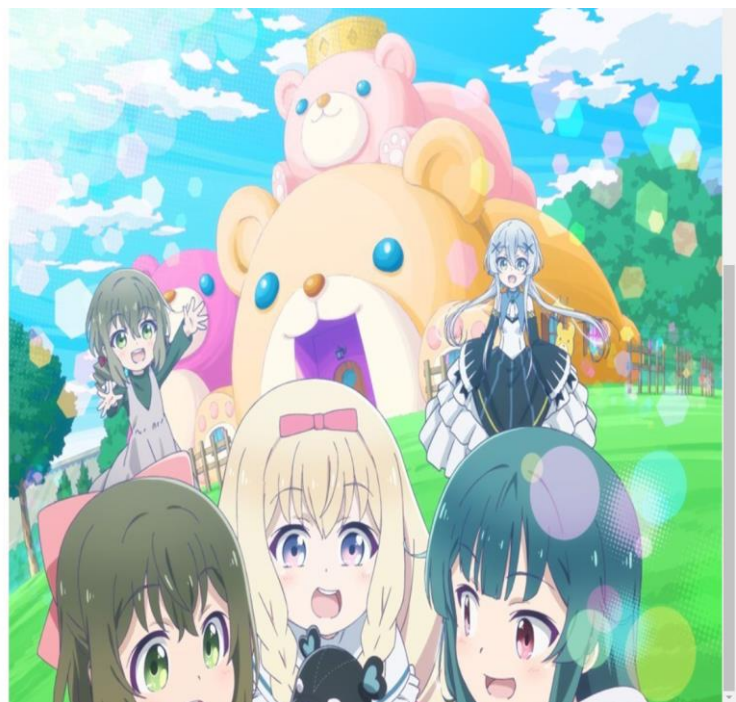
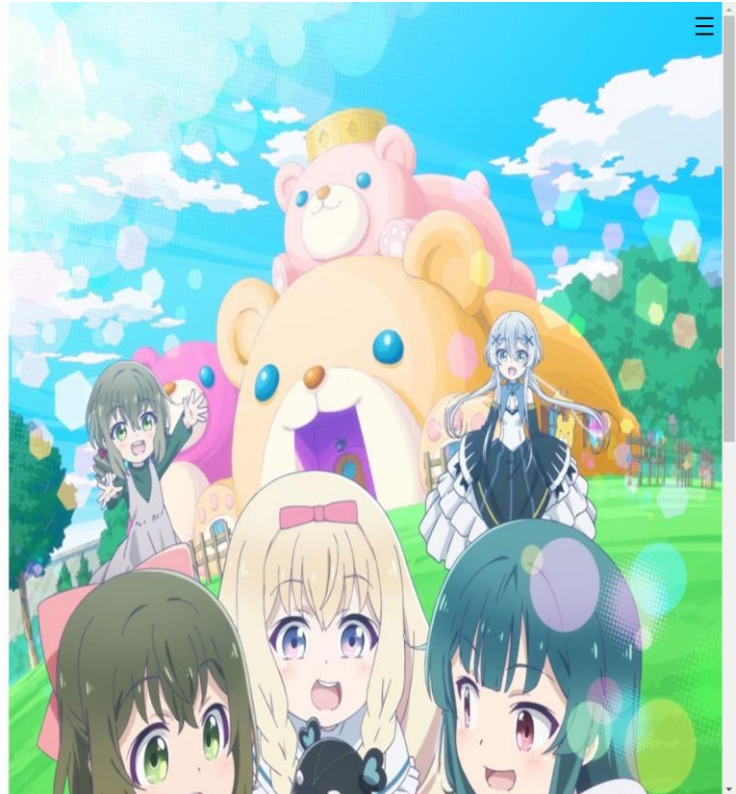
サンテレビ、KBS京都にて放送開始

引きこもりゲーマーのユナ、  
クマの着ぐるみで異世界の最強冒険者になる！  
意外な冒険物語、TVアニメ化決定！

ニュース
<a href="#">TVアニメ「新しいセカイプロジェクト」に始まりま</a>
<a href="#">す！</a>
<a href="#">PV01を見て！</a>
<a href="#">PV2があるから？</a>
<a href="#">TVアニメ「新しいセカイプロジェクト」に始まりま</a>
<a href="#">す！</a>
<a href="#">OPとEPを貰えるの</a>
<a href="#">Blu-ray&amp;DVDを売る日</a>

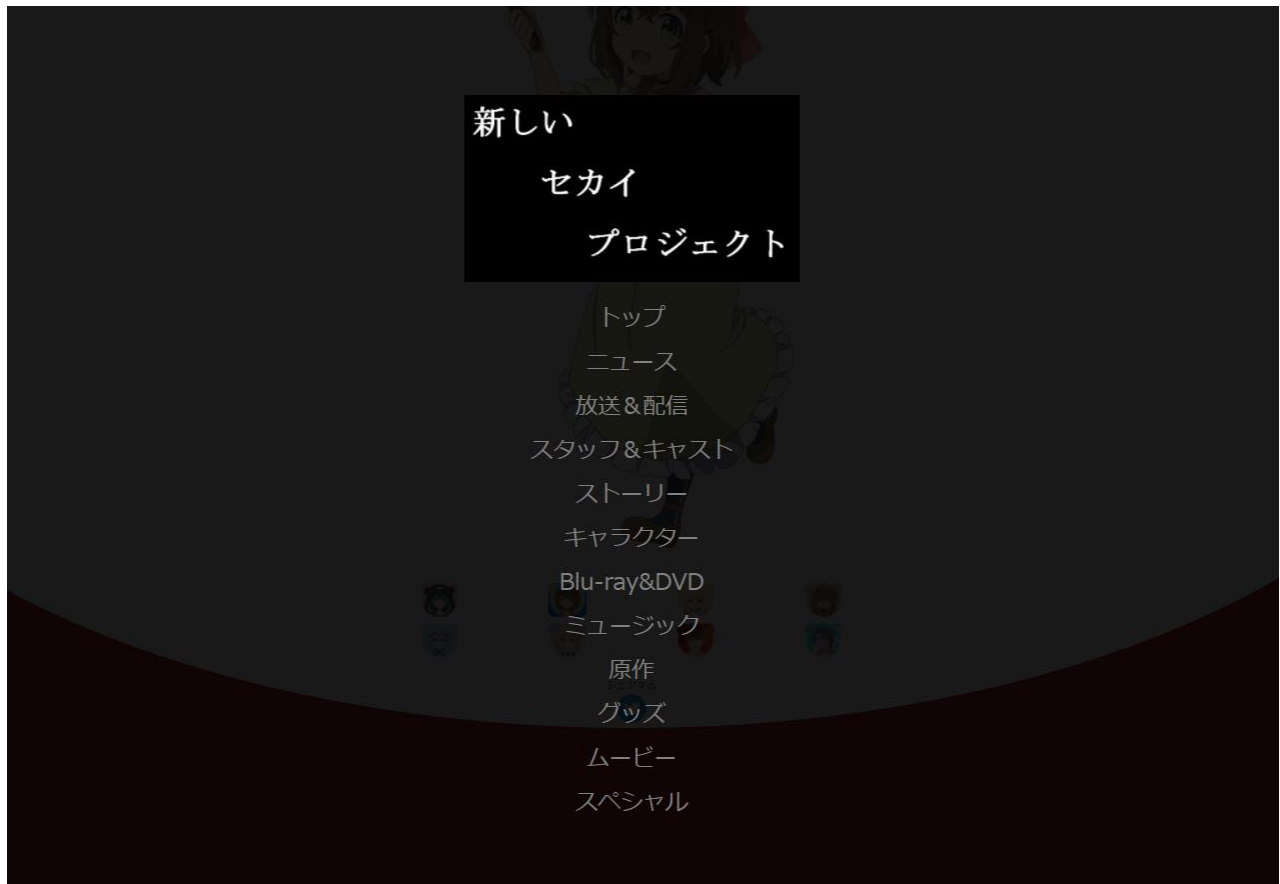


シェアする



- Trang web được chia thành các phần như sau:

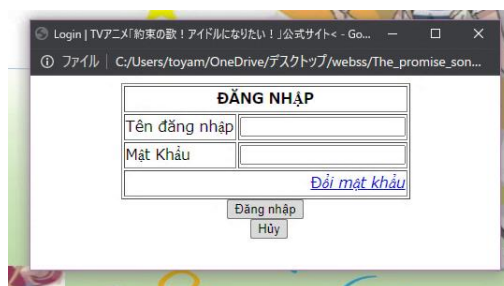
- ✓ Phần trên: Là nút menu  để mở ra trang bao gồm các link dẫn đến các trang khác



- ✓ Phần bên trái: Chứa các nội dung đặc biệt của web bao gồm phần tin tức, video, twitter và các link.
- Phần Logo là nơi về lại trang chủ.

### 3.1.1 Về trang Login

- Đây là cửa sổ pop-up trên trang chủ
- Mục tiêu: Cho người xem đăng nhập tài khoản đã có vào website



### 3.1.2 Về trang Create Account

- Đây cũng là cửa sổ pop-up trên trang chủ
- Mục tiêu: Cho người xem tạo tài khoản của website
- Trong cửa sổ tạo tài khoản này, nó được trang bị các JS để bắt lỗi khi người dùng không nhập tên, email,...

### 3.2 News

- Mục đích: Là nơi người xem cập nhật những thông tin mới nhất về Atarashi Sekai Project

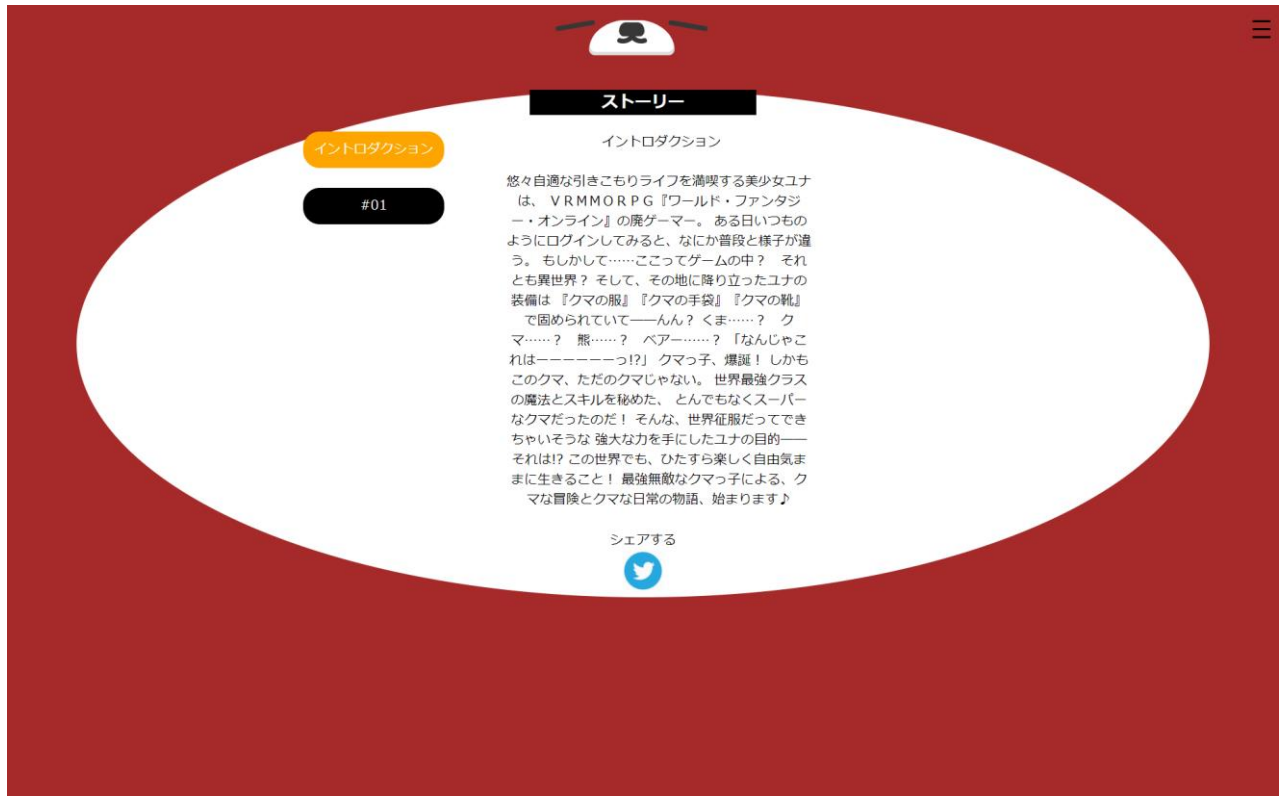


- Các bản tin sẽ được cập nhật liên tục từ Admin và đã được kết nối xuống Cơ sở dữ liệu

### 3.3 Story

- Mục đích:
  - + Là nơi người xem nắm sơ về cốt truyện của Atarashi Sekai Project
  - + Không chỉ thế, đây còn là nơi giúp người xem cập nhật tình trạng phát sóng của Anime và có thể theo dõi cốt truyện của từng tập khi tập phim đó được phát sóng.





### 3.4 Staff/Cast

- Mục đích: Cho người xem biết về các nhân viên đã xây dựng Anime và các diễn viên đã lồng tiếng cho các nhân vật trong Anime





### 3.5 Character

- Mục tiêu: Tổng quan về các nhân vật chính trong Atarashi Sekai Project





### 3.6 On Air

- Mục tiêu: Cho người xem biết được lịch phát sóng của Anime về thời gian\* và các kênh truyền hình\*

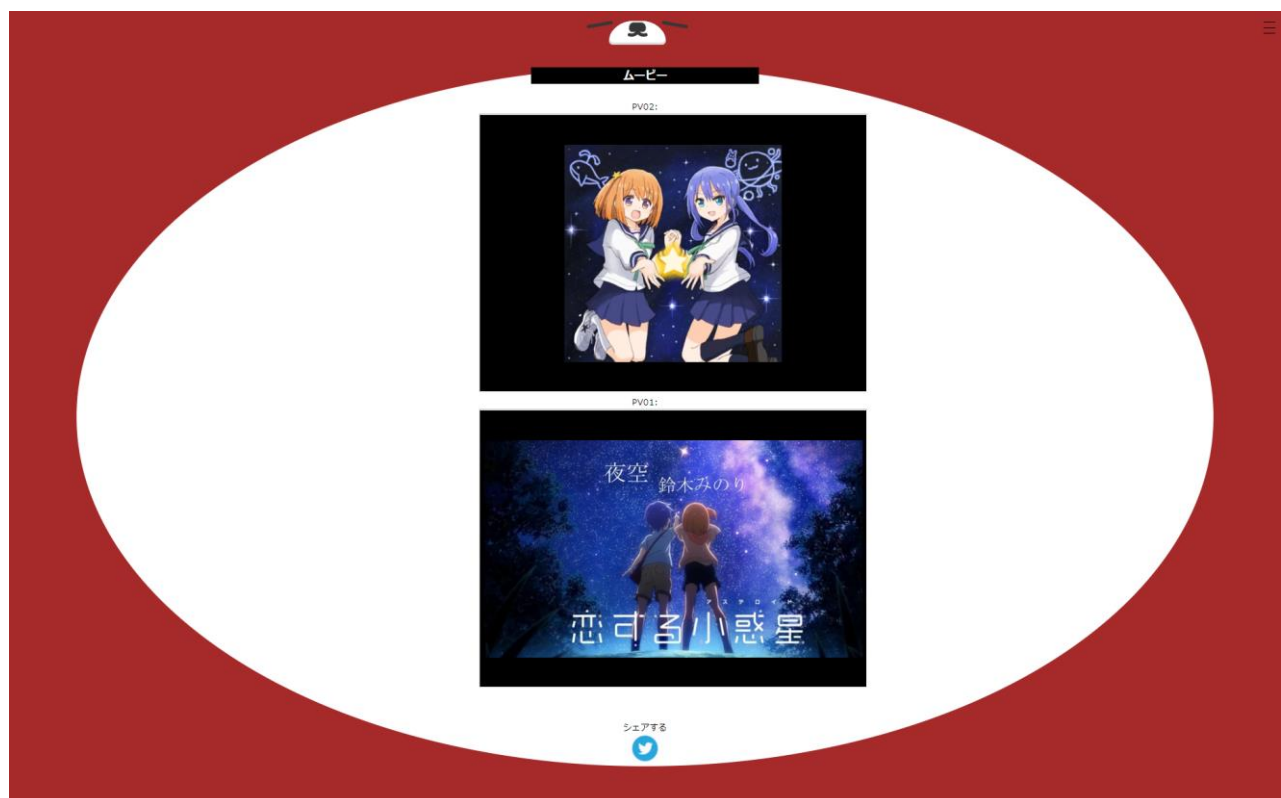
\*Múi giờ: +9 của Tokyo, Osaka Nhật Bản

\*\*Các kênh truyền hình chỉ khả dụng ở Nhật



### 3.7 Movie

- Mục đích:
  - + Công chiếu các bản PV của Anime
  - + Chiếu các Reviews về các tập trước và sau khi phát sóng



### 3.8 Music

- Về phần Music, nó được chia nhỏ thành 4 phần khác nhau.
- Mục đích: Cho người xem tìm được tên, ngày phát hành, tác giả,... của các bài hát xuất hiện trong Atarashi Sekai Project.



- Các Music được gom lại và chiếu trên cùng một trang.
- Các loại nhạc bao gồm OP, ED, và SoundTrack

### 3.9 Bru-Ray & DVD

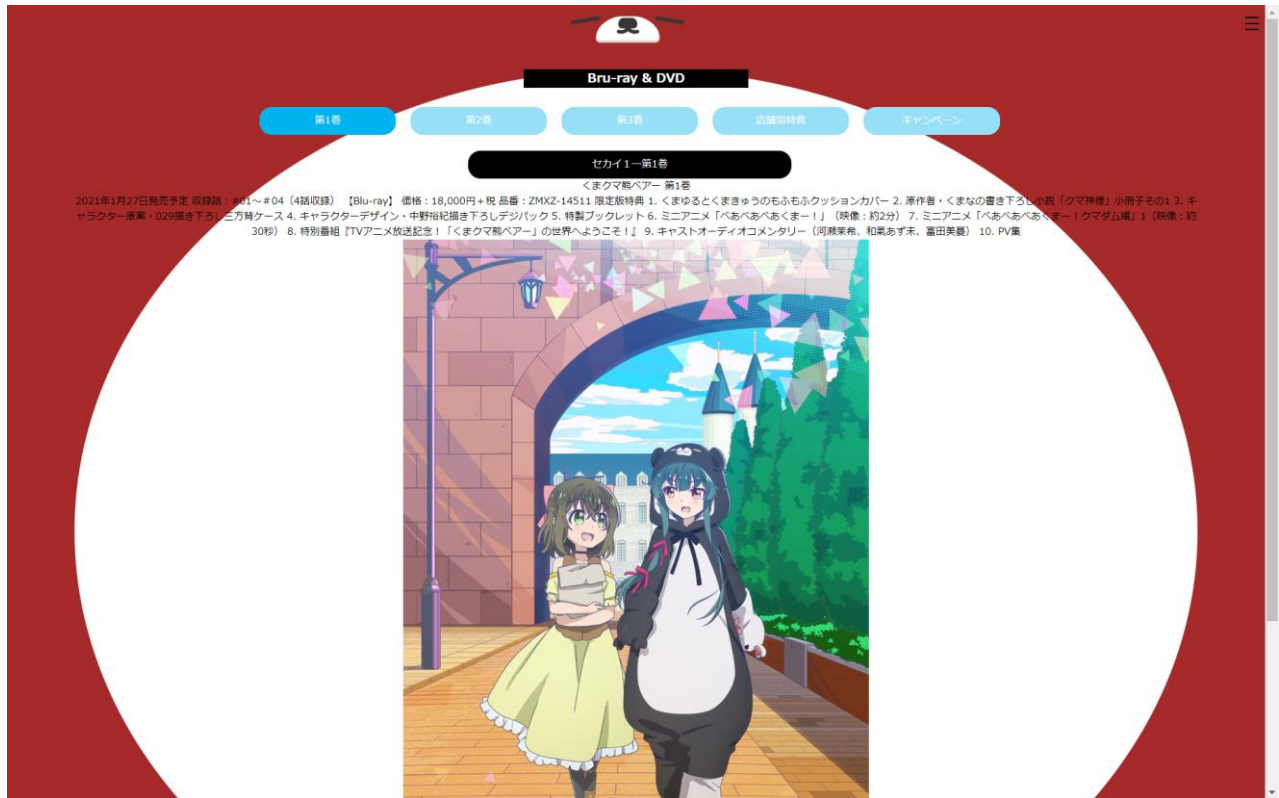
- Mục đích: Là nơi đưa ra ngày bán, giá bán của các tập Anime
- Bru-Ray & DVD không có trang nên mặc định khi nhấp vào, trang sẽ chuyển được trực tiếp đến trang của 第 1 卷

#### 3.9.1 Campaign và Privilege

- Là trang tổng quan về giá tiền, ngày bán của Atarashi Sekai Project

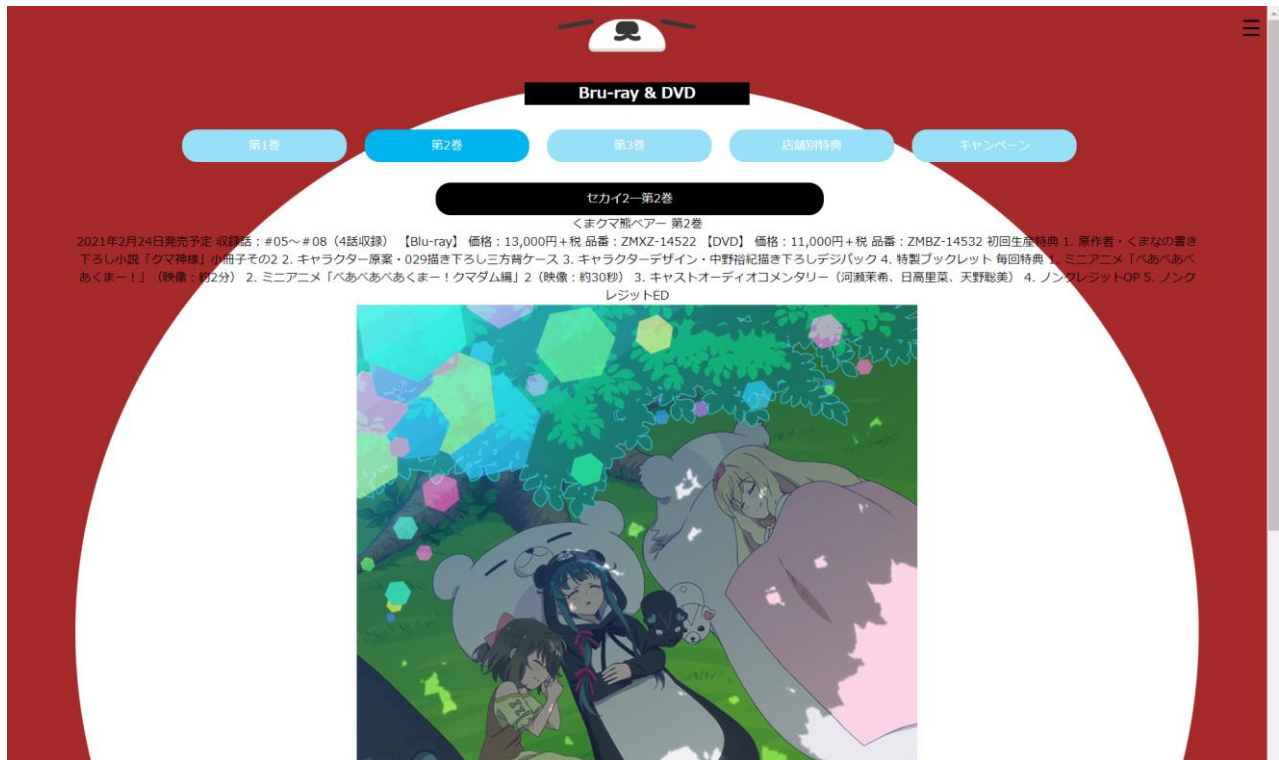
#### 3.9.2 第 1 卷 (Tập 1)

- Như đã trình bày ở trên, khi nhấp vào Bru-Ray & DVD, trang này sẽ được xuất hiện.
- Đây là trang đưa ra thông tin về tập DVD 1



### 3.9.3 第 2 巻 (Tập 2)

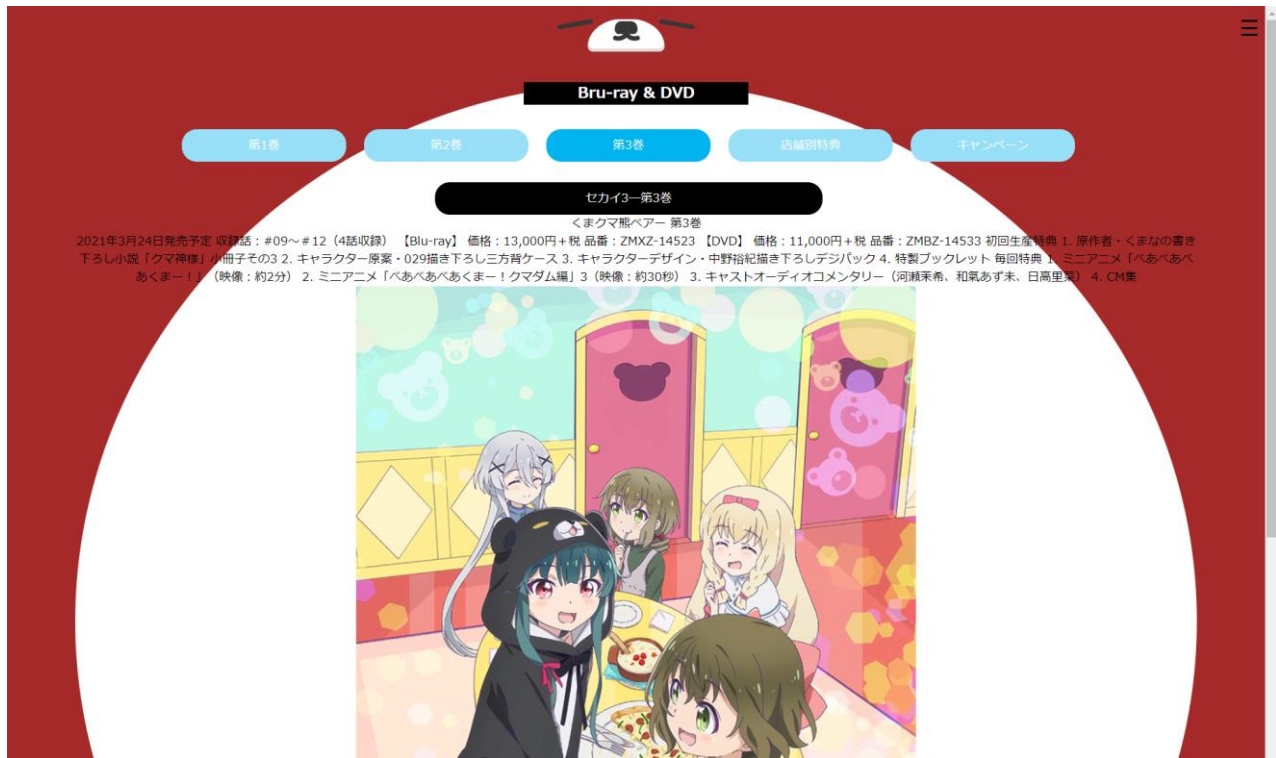
- Đây là trang đưa ra thông tin về tập DVD 2





### 3.9.4 第3巻 (Tập 3)

- Đây là trang đưa ra thông tin về tập DVD 3



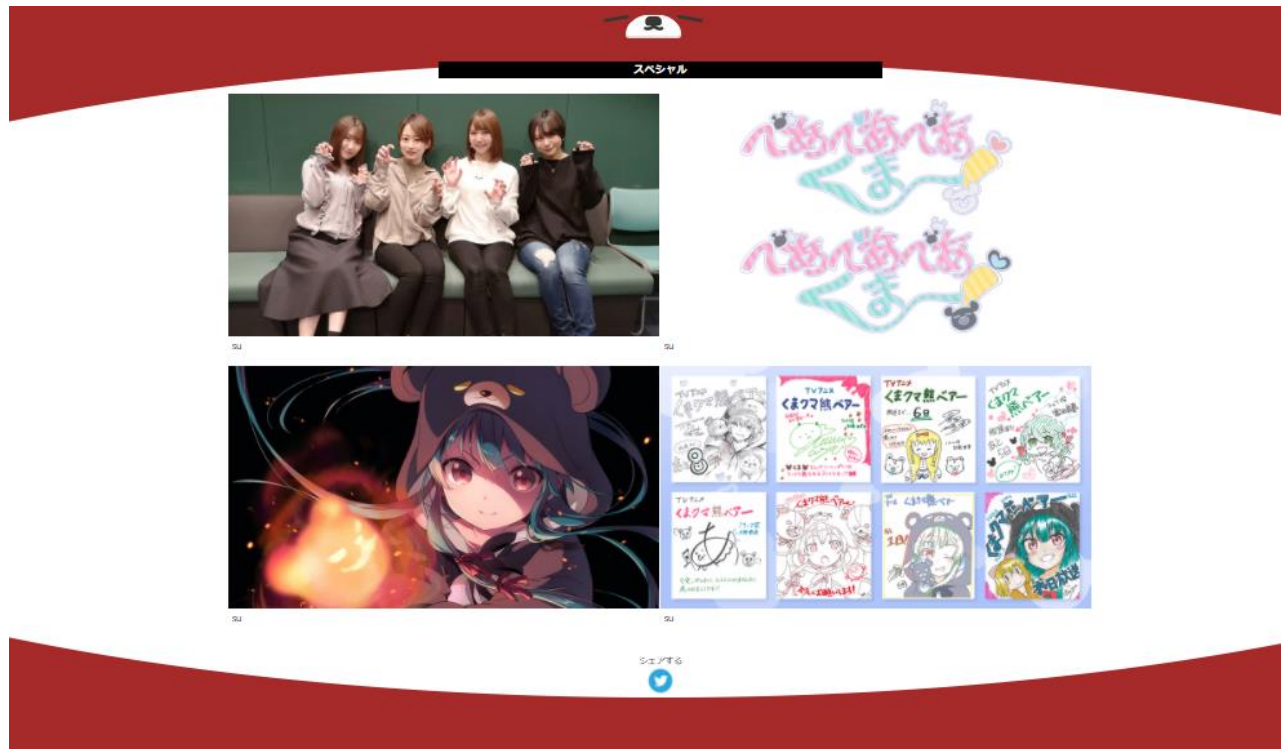
### 3.10 Books

- Mục đích: Là nơi đưa ra các link để dẫn đến trang bán sách của các đối tác
- Các sách được đưa ra ở đây bao gồm Truyện tranh và sách tiểu thuyết về câu truyện của Atarashi Sekai Project.



### 3.11 Special

- Mục đích: Là trang đặc biệt chuyên cung cấp các buổi biểu diễn, Stream của các Seiyuu với các khán giả



### 3.12 Goods

- Mục đích: Là trang bài bán các mặt hàng liên quan đến Anime
- Tuy nhiên, do Anime chưa được phát hành nên gian hàng còn trống.



## CHƯƠNG 4: TỔNG QUAN VỀ WEB VÀ TÁC PHẨM

### 1. Câu truyện trong Atarashi Sekai Project

#### 1.1. Về các nhân vật

- Trong Atarashi Sekai Project, ta có 8 nhân vật trong đó có 2 nhân vật chính đó là Yuna (ユナ) và Fina (フィナ).
- Về nhân vật Yuna 15 tuổi, CV: Maki Kawase, là cô gái xinh đẹp bị game thủ bỏ rơi. Một ngày nọ, cùng lúc với việc được gửi đến một thế giới khác, tôi nhận được một bộ trang bị có thể học tăng cường thể chất, phép thuật tuyệt vời và nhiều kỹ năng khác nhau. .... Nhưng không hiểu sao nó lại là trang phục của gấu. Không sao khi tháo thiết bị. Cô ta quay đầu nhanh nhẹn và tính tình sáng khoái như bẻ măng, muốn nói gì thì nói cũng rõ ràng không do dự cho dù đối phương là ai. Mặt khác, có vẻ như anh ấy không giỏi trong việc xây dựng các mối quan hệ thân thiết giữa con người với nhau. Tuy nhiên, nó là thuộc tính chị em. Ngọt cho trẻ em. Một người sành ăn tham lam, anh ta thích những món ăn ngon. Nguyên tắc hành động thường là "thức ăn"
- Về nhân vật Fina 10 tuổi, CV: Azumi Waki, Là một nhân viên chăm chỉ có nụ cười dễ thương và luôn tận tâm. Anh có mẹ ốm và một em gái nhỏ hơn ba tuổi, vừa đi làm vừa nuôi sống gia đình. Bạn có thể tiêu diệt quái vật. Tôi là người rần rờ, nhưng không giỏi thể hiện cảm xúc của mình. Cuộc gặp gỡ định mệnh với Yuna với trang bị gấu, cuối cùng trở thành đối tác cả công khai và riêng tư

#### 1.2. Về nội dung

Cô gái xinh đẹp Yuna thích cuộc sống thoái mái

Game thủ bị bỏ rơi của VRMMORPG "World Fantasy Online".

Một ngày nọ, khi cô ấy đăng nhập như bình thường, có điều gì đó khác với bình thường.

Có lẽ ... đây là trong trò chơi? Hay là một thế giới khác?

Và trang bị của Yuna đã hạ cánh ở đó

Nó được đóng gói với "quần áo gấu", "găng tay gấu" và "giày gấu".

Gấu.....? Gấu.....? Gấu .....? Gấu .....?

"Đây là gì?!?"

Con gấu,!

Hơn nữa, con gấu này không chỉ là một con gấu.

Với phép thuật và kỹ năng mạnh nhất thế giới,

Đó là một con siêu gấu vô lý!

Một cuộc chinh phục thế giới như vậy dường như có thể

Mục đích của Yuna với sức mạnh vĩ đại-đó là !?



Ngay cả trên thế giới này, hãy sống hạnh phúc và tự do!

Một cuộc phiêu lưu về gấu và câu chuyện hàng ngày về gấu của đứa trẻ gấu bất khả chiến bại mạnh nhất bắt đầu ♪

## 2. Tổng quan về Website: Các điểm mạnh và mới của Website:

- Web được nhúng sản trang Twitter chạy Real-live để người dùng có thể cập nhật được thông tin từ Twitter của @aokidaisuke91



- Được đính sản trang Youtube để người xem có thể xem trực tiếp PV của Anime



- Top 5 tin tức mới nhất về Anime được cập nhật liên tục tại trang chủ

ニュース
<a href="#">TVアニメ「新しいセカイプロジェクト」に始まります!</a>
<a href="#">PV01を見て!</a>
<a href="#">PV2があるから?</a>
<a href="#">TVアニメ「新しいセカイプロジェクト」に始まります!</a>
<a href="#">OPとEPを買えるの</a>
<a href="#">Bru-ray&amp;DVDを売る日</a>

- Các link liên kế được mở cùng tab hoặc mở tab mới theo đúng quy tắc để người dùng dễ dàng theo dõi trong quá trình ghé thăm Website
- Các đánh dấu màu để dễ dàng theo dõi tại menu



Bru-ray & DVD

第1巻

第2巻

第3巻

店舗別特典

キャンペーン

セカイ3—第3巻

くまクマ熊ベアー 第3巻

日発売予定 収録話: #09~#12 (4話収録) 【Blu-ray】 価格: 13,000円+税 品番: ZMXZ-14523 【DVD】 価格: 11,000円+税 品番: ZMBZ-14533 初回生産特典 1. 原作「ママ神様」小冊子の3 2. キャラクター原案・029描き下ろし三方背ケース 3. キャラクターデザイン・中野裕紀描き下ろしデジパック 4. 特製ブックレット 毎回特典 1. ミニア

- Đặc biệt, trên thanh title luôn có logo của trang web
- Hơn nữa, khi rê chuột vào các từ tiếng Anh trên thanh menu, nó sẽ xuất hiện hướng dẫn bằng tiếng Nhật giúp người xem dễ dàng tiếp cận hơn

## CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

### 1. Kết quả đạt được:

- Thiết kế thành công website giới thiệu về Anime Atarashi Sekai Project, đáp ứng được yêu cầu của người xem.
- Tìm hiểu và nắm cơ bản được những công cụ để Thiết kế website như: Visual studio code, Adobe Dreamweaver CS6 và các ngôn ngữ lập trình Website như: HTML, Javascript, CSS.
- Lập trình và sử dụng thành thạo các công cụ trên SQL Server, ASP.Net và ADO.Net
- Giao diện website được thiết kế đơn giản, thân thiện và dễ sử dụng

### 2. Việc chưa làm được:

- Việc biểu diễn các thông tin trên website chưa được linh hoạt.
- Phân tích thiết kế chưa được hoàn chỉnh.
- Nhiều chức năng còn thiếu và chưa sử dụng được.
- Các chữ, các khung còn bị chạy, chưa đạt tính thẩm mỹ cao

### 3. Hướng phát triển của đề tài

Vì thời gian không cho phép và kiến thức về thiết kế cũng như lập trình nên website còn hạn chế cũng như các vấn đề chưa tìm hiểu rõ và kỹ hơn về đề tài này. Vì thế đề tài cũng còn có nhiều thiếu sót, mong thầy giúp đỡ chúng em nhiều hơn và em sẽ tiếp tục tìm hiểu sâu hơn về công nghệ này, nhằm mục đích Lập trình website:

- Giao diện đẹp, thân thiện với người dùng, có nhiều chức năng và tương tác tốt hơn với người dùng.
- Thiết kế, xây dựng và lập trình bổ sung các tính năng còn thiếu hay chưa thật sự hoàn chỉnh trong quá trình sử dụng.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Tài liệu bài giảng môn “Lập trình web” của thầy Nguyễn Hữu Vĩnh.
- Website Hiepsiit: <http://www.hiepsiit.com>
- Website W3schools: <https://www.w3schools.com/>
- Các website tham khảo:
  - + バンドリ！ : <https://bang-dream.com/>
  - + 恋する小惑星 : <http://koiastv.com/>
  - + Re: ステージ！ : <http://rst-project.com/>
  - + 空のメソッド : <http://sora-no-method.jp/>
  - + ラブライブ！ : <http://www.lovelive-anime.jp/>
  - + くまクマ熊ベアー: <https://kumakumakumabear.com/>
  - + 約束の歌！ : <https://github.com/aokidai/Website-Yakusoku-no-uta>
  - + 痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。 : <https://bofuri.jp/>
- Các nguồn tài nguyên được upload tại github:  
[https://github.com/aokidai/Atarashi\\_Sekai\\_Project](https://github.com/aokidai/Atarashi_Sekai_Project)